การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี

The Learning Outcome about Product and Service of Project Learning Basic For Hotel and Tourism Students

ยุผกา นามประภา

Yuphaka Namprapa

มหาวิทยาลัยราชธานี

Ratchathani University, Thailand.

Email: Praew_phaka@hotmail.com

Received November 6, 2020; **Revised** May 1, 2021; **Accepted** July 4, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวก่อนและหลังเรียน 2) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว 3) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1,2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ คิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ระดับมาก

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว ระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้; โครงงาน; ความพึงพอใจในการเรียน

Abstract

This study aimed to 1) compare the learning achievements of third–year students vocational certificate level, using project learning activity for enhancing on creative thinking in tourism, before learning and after learning; 2) study the creative thinking in tourism of third–year students vocational certificate level, using project learning activity for enhancing on creative thinking in tourism; 3) study the students' satisfaction of third–year students vocational certificate level, on project learning activity basic. Is experimental research. The target group Sample of 20 third–year Hotel and Tourism students in the vocational certificate level, cluster random sampling, the first semester of the academic year 2020. Hotel and tourism industry in Khemmarat Technical College. The research instruments consisted of 1) project learning organization plans, 2) a learning achievement test, 3) an assessment form for creative thinking in doing a project in tourism, 4) a satisfaction test to inquire the students' satisfaction with the learning activities emphasizing creative thinking enhancement in tourism. The analysis of data employed the mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), percentage, t–test dependent samples. The results are as follows:

1. The third–year student's vocational certificate level, who learned through the project learning activity basic for Hotel and Tourism students had their learning achievements after learning higher than before learning, with statistical significance at the .01 level.

2. The creative thinking in tourism there are 4 creative points: Originality, Fluency, Flexibility, Elaboration was at a high level.

3. satisfaction with the learning activities emphasizing creative thinking enhancement in tourism was at a high level

Keywords: Learning Activity; Project Basic; Satisfaction

บทนำ

นโยบายการศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบันได้สะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักด้านความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการพัฒนาประเทศในอนาคตอย่างมาก โดยกำหนดไว้ในมาตรา 7 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ให้หลักการไว้ว่า “ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเองมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง” และในมาตรา 24 ก็ให้แนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่า “ให้มีการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา” และมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการคิด หนึ่งในนั้นคือความคิดสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การตั้งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ การเลือกวิธีเรียนรู้ การแสวงหาแหล่งความรู้ (ทิศนา แขมมณี, 2551) นอกจากนี้ภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับใหม่ กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579) และกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) เพื่อให้สามารถนำพาประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนในอีก 20 ปีข้างหน้า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ผู้บริหารโรงเรียนให้ความสำคัญกับการบริหารความเสี่ยงในโรงเรียนของตนเอง จัดอบรมหรือสัมมนา ส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถควบคุมความเสี่ยงเพื่อป้องกันโรงเรียนทำให้เกิดประสิทธิผลภายในโรงเรียนอย่างสูงสุด (พอรุ้ง แสงนวล, 2563) ผ่านกระบวนการการทบทวน การปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ การพัฒนาตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ความร่วมมือและความขัดแย้ง บทบาทที่สมดุล การสนับสนุนและการไว้วางใจซึ่งกันและกัน การปฏิบัติงานที่ชัดเจนและการตัดสินใจที่ถูกต้องเหมาะสม (กรรณิการ์ ทองใบ และ ประเสริฐ อินทร์รักษ์, 2564)

นอกจากนี้ในหลักสูตรของอาชีวศึกษาได้ให้ความสำคัญทางด้านการคิดของผู้เรียนอย่างมาก จึงได้กำหนดความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถนะสำคัญประการหนึ่งสำหรับผู้เรียน โดยในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรไว้ในข้อ 2 “เพื่อให้เป็นผู้มีปัญญา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและการประกอบอาชีพสามารถสร้างอาชีพ มีทักษะในการจัดการและพัฒนาอาชีพให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ” และให้ความสำคัญกับพัฒนานวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยการสร้างผลงานที่ใช้ความรู้และทักษะในระดับฝีมือ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2558) ซึ่งจากการศึกษาสภาพปัญหาของผู้เรียนประเภทอุตสาหกรรมการโรงแรม พบว่าผู้เรียนมีคุณภาพทางด้านการคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ คิดเป็นร้อยละ 49.76 อยู่ในระดับพอใช้ (วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ, 2563)

การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี มุ่งเน้นให้นักเรียนฝึกคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่ มีจิตนาการ ฝึกระดมพลังสมองการตอบคำถามแบบปลายเปิด มีความยืดหยุ่นทางสติปัญญา เป็นผู้

ว่องไวต่อการรับรู้ในสิ่งเร้า และมีอิสระในการคิดและการแสดงออก ทั้งนี้นักเรียนยังมีกระบวนการคิดระดมสมองในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวยังไม่มากพอ และยังไม่มีพื้นฐานในการทำโครงงานที่เป็นขั้นตอนที่ชัดเจน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจในการเรียน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการแบบโครงงานเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว สังกัดสำนักงาคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 41 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี

3. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ด้านท่องเที่ยวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน (One Group Pretest Posttest Design) โดยมีลักษณะการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจในการเรียน มาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาผลการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจในการเรียน ดังนี้

1) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียน สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียน สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ คิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ระดับมาก

3) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียน สาขาการโรงแรมและกาท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตวิชาชีพชั้นปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการแบบโครงงานเป็นฐาน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ซึ่งผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

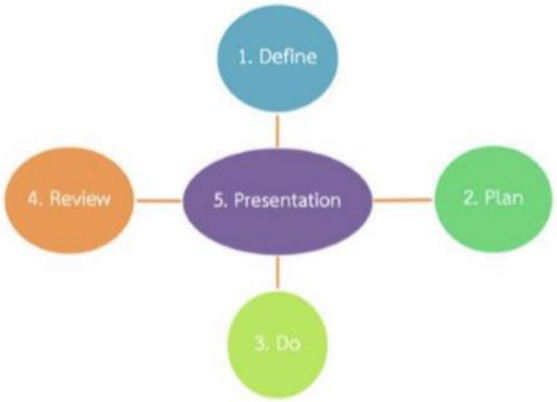
ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียน สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานจะสนับสนุนให้เกิดการเรียนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยผ่านประสบการณ์จากการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติโดยตนเอง และจากการแนะนำจากบุคคลอื่น ๆ ดังผลการวิจัย (ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน, 2563) พบว่า นิสิตที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานมีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองโดยรวม และรายด้านทุกด้านได้แก่ ด้านการจัดการตนเอง ด้านการตรวจสอบตนเอง และด้านการเปลี่ยนแปลงตนเอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้อย่างเหมาะสม

การศึกษาความคิดสร้างสรรค์การท่องเที่ยวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวระดับมาก เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ด้านที่มีพัฒนาการมากที่สุด คือ ด้านความคิดริเริ่ม รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และด้านสุดท้าย คือ ด้านความคิดละเอียดลออ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว ขณะที่ทำการทดลองผู้วิจัยพบว่า นักเรียนให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี และมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วระดับมาก สังเกตได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียน มีความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวจากการสำรวจและได้ลงมือกระทำ ได้ฝึกการคิด ฝึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รู้จักการลองผิดลองถูก ทำให้เกิดอิสระในการศึกษาเรียนรู้ ดังผลการวิจัย (อมรรักษ์ สวนชูผล, 2558) พบว่า มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพที่จะสามารถพัฒนาตนเองได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง การกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ด้วยตัวเอง สามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบันและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

ผลการศึกษาความพึงพอใจในการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.45 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน กล้าคิดในสิ่งแปลกใหม่ นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มปฏิสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดความคิดเห็นที่หลากหลาย แปลกใหม่ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังผลการวิจัย (นิคม ชัยขุนพล, 2560) การปฏิสัมพันธ์จะทำให้เกิดประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์หรือการเรียนรู้ ก็จะทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้ อันจะส่งผลทำให้เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ เพื่อจะนำพาให้สังคมโดยรวมพัฒนาไปในทิศทางที่ดีมากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาการทำโครงงาน ขั้นตอนการทำงานเป็นระบบมากขึ้น ดังแผนภาพ โมเดล จักรยานแห่งการเรียนรู้แบบ PBL



1. Define คือขั้นตอนการทำให้สมาชิกของทีมงานร่วมทั้งครูด้วยมีความชัดเจน ร่วมกันว่า คำถาม ปัญหา ประเด็น ความท้าทายของโครงงานคือ อะไรและเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อะไร

2. Plan คือ การวางแผนการท างานในโครงงาน ครูก็ต้องวางแผนกำหนดทางหนีทีไล่ ใน การทำหน้าที่โค้ชรวมทั้งเตรียมเครื่องอำนวยความสะดวกในการทำโครงงานของนักเรียน และที่สำคัญ เตรียมคำถามไว้ถ้ามีทีมงานเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญบางประเด็นที่นักเรียน มองข้าม โดยถือ หลักว่าครูต้องไม่เข้าไปช่วยเหลือจนทีมงานขาดโอกาสคิดเองแก้ปัญหาเอง นักเรียนที่เป็นทีมงานก็ต้อง วางแผนงานของตน แบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบการประชุมพบปะระหว่าง ทีมงาน การแลกเปลี่ยนข้อ ค้นพบ แลกเปลี่ยนคำถาม แลกเปลี่ยนวิธีการ ยิ่งทำความเข้าใจร่วมกันไว้ ชัดเจนเพียงใดงานในขั้น Do ก็จะสะดวกเลื่อนไหลดีเพียงนั้น

3. Do คือการลงมือทำ มักจะพบปัญหาที่ไม่คาดคิดเสมอนักเรียนจึงจะได้เรียนรู้ทักษะ ในการแก้ปัญหา การประสานงานการทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการความขัดแย้ง ทักษะในการ ทำงานภายใต้

ทรัพยากรจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติม ทักษะในการทำงานในสภาพที่ ทีมงานมีความแตกต่างหลากหลาย ทักษะการทำงานในสภาพกดดัน ทักษะในการบันทึกผลงาน ทักษะในการวิเคราะห์ผลและแลกเปลี่ยนข้อวิเคราะห์กับเพื่อนร่วมทีม เป็นต้น ในขั้นตอน Do นี้ครู เพื่อศิษย์จะได้มีโอกาสสังเกตความรู้จักและเข้าใจศิษย์เป็นรายคนและเรียนรู้ หรือฝึกทำหน้าที่เป็น “วาทยากร” และโค้ชด้วย

4. Review คือ การที่ทีมนักเรียนจะทบทวนการเรียนรู้ ที่ไม่ใช่แค่ทบทวนว่าโครงงาน ได้ผล ตามความมุ่งหมายหรือไม่ แต่จะต้องเน้นทบทวนว่างานหรือกิจกรรมหรือพฤติกรรมแต่ละ ขั้นตอนได้ให้บทเรียนอะไรบ้างเอาทั้งขั้นตอนที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลวมาทำความเข้าใจ และกำหนด

5. Presentation คือ การนำเสนอโครงงานต่อชั้นเรียนเป็นขั้นตอนที่ให้การเรียนรู้ ทักษะ อีกชุดหนึ่งต่อเนื่องกับขั้นตอน Review เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงาน และการ เรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น แล้วเอามานำเสนอในรูปแบบที่เร้าใจ ให้อารมณ์และให้ความรู้ (ปัญญา) ทีมงานของนักเรียนอาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอก็ได้ โดยอาจเขียนเป็นรายงาน และนำเสนอ เป็นการรายงานหน้าชั้นมี เพาเวอร์พอยท์ (PowerPoint) ประกอบ หรือจัดทำ วีดิทัศน์ นำเสนอ หรือ นำเสนอเป็นละคร เป็นต้น

สรุป

การเรียนการสอนแบบโครงงานมีขั้นตอนการทำโครงงานอย่างต่อเนื่องโดยผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเอง และมีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ เสนอแนะ ซึ่งผู้วิจัยมีขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดวัตถุประสงค์ การเลือกหัวข้อเรื่องหรือปัญหาที่จะศึกษา ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนการกำหนดวิธีการศึกษา ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาและสำรวจ ขั้นที่ 4 ขั้นตอนรวมเขียนรายงานสรุปข้อมูล ขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอและประเมินผลงานเพื่อประสบความสำเร็จของโครงงานโดยเขียนแผนภูมิขั้นตอนได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว อยู่ในระดับมาก แต่ความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยวด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่าด้านอื่น ๆ ซึ่งจะต้องเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ให้มากยิ่งขึ้น โดยอาจนำหลักการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของอูต้า (AUTA) มาประยุกต์ใช้ได้ เพราะทฤษฎีนี้จะเน้นการตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดละเอียดลออมากที่สุด เนื่องจากถ้าครูเข้าใจและส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องราวต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งได้แล้ว ก็จะทำให้เกิดความคิดละเอียดลออในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออได้อีกวิธีหนึ่ง

2. การนำโครงงานมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว ครูผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมในทุกด้าน ทั้งครูผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ จะต้องชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ถ่องแท้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยมีครูผู้สอนทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกและเป็นที่ปรึกษา

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่เน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมค่อนข้างมาก ครูผู้สอนต้องให้เวลากับการจัดกิจกรรมรูปแบบนี้ให้มากขึ้นและในแต่ละขั้นตอนการสอน ควรให้มีการปรับเวลายืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยการทำโครงงานประเภทอื่น ๆ เช่น โครงงานประเภททดลอง โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ และโครงงานประเภททฤษฎี เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำโครงงานด้านการท่องเที่ยวที่หลากหลาย

2. ควรนำรูปแบบกระบวนการเรียนการสอนนี้ไปทดลองใช้กับรูปแบบการท่องเที่ยวอื่น ๆ เช่น การท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมในชุมชน เพื่อยืนยันผลสัมฤทธิ์ของรูปแบบการเรียนการสอน

3. ควรทำการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านการคิดละเอียดลออ เพื่อให้นักเรียนมีความคิดที่หลากหลายในการแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยมีการบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงด้านเนื้อหาได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.* กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

ทิศนา แขมมณี. (2551). *รูปแบบการเรียนการสอน.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 46*(1), 218–253.

นิคม ชัยขุนพล. (2560). ลักษณะปฏิสัมพันธ์การสื่อสารจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมเครือข่ายออนไลน์ของคนไทย. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ, 27*(2), 55–65.

กรรณิการ์ ทองใบ และ ประเสริฐ อินทร์รักษ์. (2564). บทบาทผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษากับการทำงานเป็นทีมของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 4(1), 312–328.

พอรุ้ง แสงนวล. (2563). การบริหารความเสี่ยงกับประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9. *วารสารศิลปการจัดการ, 4*(3), 672–685.

วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ. (2563). *รายงานผลการประเมินตนเอง พุทธศักราช 2563*. อุบลราชธานี: วิทยาลัยเทคนิคเขมราฐ.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2558). *คู่มือการใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูง พุทธศักราช 2557*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

อมรรักษ์ สวนชูผล. (2558). แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองกับการจัดการศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9*(1), 213–221.